

PROGETTAZIONE DIDATTICA CLASSI PRIME

ANNO SCOLASTICO 2012 - 2013

TECNOLOGIA

E' compito della tecnologia quello di promuovere nei bambini e nei ragazzi forme di pensiero e atteggiamenti che preparino e sostengano interventi per la trasformazione dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse.

Il laboratorio, come pure per le scienze, rappresenta un punto di riferimento costante per la didattica della tecnologia. E' attraverso la progettazione e la simulazione, metodi tipici della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi e alla formazione di un autentico senso civico.

Per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza degli effetti sociali, culturali, relazionali e psicologici.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti secondo le loro funzioni.
- Conosce e utilizza semplici oggetti di uso quotidiano.
- Realizza oggetti cooperando con i compagni.
- Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente.
- Rileva le trasformazioni di utensili facendo riferimento alla storia dell'uomo,

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Vedere e osservare

A1. Esplorare il mondo artificiale attraverso i cinque sensi cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.

B. Prevedere e immaginare

B1. Prevedere le conseguenze di comportamenti.

B2. Riconoscere i difetti di un oggetto

C. Intervenire e trasformare

- C1. Conoscere e raccontare storie di oggetti in contesti di storia personale.
- C2. Usare strumenti, oggetti e materiali secondo la loro funzione.
- C3. Smontare semplici oggetti.
- C4. Realizzare un semplice oggetto in cartoncino.
- C5. Avvio alla conoscenza ed all'uso del PC.

ATTIVITA'

- Esplorare, osservare, conversare e rappresentare l'ambiente circostante l'alunno.
- Raccogliere, manipolare e confrontare oggetti e materiali.
- Uso del computer.
- Semplici giochi didattici.
- Produzione di semplici frasi e disegni o manufatti

STRATEGIE DI PERSONALIZZAZIONE PER SINGOLI ALUNNI O GRUPPI

- Considerazione delle caratteristiche cognitive, affettive e relazionali di ciascun alunno.
- Impiego di diversi approcci multisensoriali per soddisfare i diversi tipi di apprendimento.
- Per gli alunni iperattivi saranno privilegiate le attività che richiedono l'impiego della motricità fine, il coinvolgimento del corpo e dei sensi.
- Per gli alunni insicuri si promuoveranno attività mirate all'acquisizione di una maggiore fiducia nelle proprie capacità.
- Per alunni con particolari disturbi dell'apprendimento si valuterà il singolo caso.
- Per gli alunni in situazione si terrà conto del P.E.I. , oltre ad attivare una proficua collaborazione con l'insegnante di sostegno e un "attivo" inserimento dell'alunno nel gruppo classe.
- Per gli alunni stranieri si perseguiranno obiettivi di apprendimento adeguati alle competenze già acquisite.

SCELTA DEL METODO, AMBIENTE DI APPRENDIMENTO, SOLUZIONI ORGANIZZATIVE, VERIFICHE E VALUTAZIONI, SPAZI, MATERIALI, STRUMENTI E TEMPI.

N.B. :Vedi quadri generali alla fine delle progettazioni didattiche disciplinari.

COLLEGAMENTI CON LE ALTRE DISCIPLINE

La tecnologia ha numerosi punti di raccordo con le scienze, la matematica, la geografia, arte e immagine e, naturalmente, la lingua italiana

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Conoscere ed utilizzare semplici strumenti.
2. Esecuzione di procedimenti ordinati Realizzazione di prodotti artistici e manipolativi.
3. Elaborazione di prodotti informatici con Paint o Microsoft Word.

PROGETTAZIONE DIDATTICA CLASSI SECONDE

ANNO SCOLASTICO 2012 - 2013

TECNOLOGIA

E' compito della tecnologia quello di promuovere nei bambini e nei ragazzi forme di pensiero e atteggiamenti che preparino e sostengano interventi per la trasformazione dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse.

Il laboratorio, come pure per le scienze, rappresenta un punto di riferimento costante per la didattica della tecnologia. E' attraverso la progettazione e la simulazione, metodi tipici della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi e alla formazione di un autentico senso civico.

Per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza degli effetti sociali, culturali, relazionali e psicologici.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti secondo le loro funzioni.
- Conosce e utilizza semplici oggetti di uso quotidiano e li classifica in base alla loro funzione.
- Individuare la funzione dei mezzi di comunicazione
- Individuare e distinguere le principali norme di sicurezza
- Nominare le principali parti del computer
- Scrivere semplici brani con un programma di videoscrittura utilizzando la tastiera.
- Realizza oggetti cooperando con i compagni.
- Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente.
- Rileva le trasformazioni di utensili facendo riferimento alla storia dell'uomo,

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Vedere e osservare

A1. Esplorare il mondo artificiale attraverso i cinque sensi cogliendone le differenze

per forma, materiali e funzioni.

B. Prevedere e immaginare

B1. Prevedere le conseguenze di comportamenti.

B2. Riconoscere i difetti di un oggetto

C. Intervenire e trasformare

C1. Conoscere e utilizzare strumenti, oggetti e materiali secondo la loro funzione.

C2. Riflettere sul funzionamento di strumenti di uso comune.

C3. Verbalizzare ed elaborare le procedure di realizzazione e funzionamento conosciute.

C4. Uso del PC.

C5. Avvio alla conoscenza degli strumenti multimediali.

ATTIVITA'

- Raccogliere, manipolare, confrontare ed assemblare oggetti e materiali.
- Saper usare mouse e tastiera.
- Utilizzare semplici programmi di disegno.
- Utilizzare giochi didattici di vario tipo.
- Usare in modo guidato programmi che permettano la realizzazione di semplici testi.

STRATEGIE DI PERSONALIZZAZIONE PER SINGOLI ALUNNI O GRUPPI

- Considerazione delle caratteristiche cognitive, affettive e relazionali di ciascun alunno.
- Impiego di diversi approcci multisensoriali per soddisfare i diversi tipi di apprendimento.
- Per gli alunni iperattivi saranno privilegiate le attività che richiedono l'impiego della motricità fine, il coinvolgimento del corpo e dei sensi.
- Per gli alunni insicuri si promuoveranno attività mirate all'acquisizione di una maggiore fiducia nelle proprie capacità.
- Per alunni con particolari disturbi dell'apprendimento si valuterà il singolo caso.
- Per gli alunni in situazione si terrà conto del P.E.I. , oltre ad attivare una proficua collaborazione con l'insegnante di sostegno e un "attivo" inserimento dell'alunno nel gruppo classe.
- Per gli alunni stranieri si perseguiranno obiettivi di apprendimento adeguati alle competenze già acquisite.

SCELTA DEL METODO, AMBIENTE DI APPRENDIMENTO, SOLUZIONI ORGANIZZATIVE, VERIFICHE E VALUTAZIONI, SPAZI, MATERIALI, STRUMENTI E TEMPI.

N.B. :Vedi quadri generali alla fine delle progettazioni didattiche disciplinari.

COLLEGAMENTI CON LE ALTRE DISCIPLINE

La tecnologia ha numerosi punti di raccordo con le scienze, la matematica, la geografia, arte e immagine e, naturalmente, la lingua italiana.

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Individuare le funzioni di semplici macchine, oggetti e strumenti.
2. Usare il computer per svolgere semplici attività.

PROGETTAZIONE DIDATTICA CLASSI TERZE

ANNO SCOLASTICO 2012 - 2013

TECNOLOGIA

E' compito della tecnologia quello di promuovere nei bambini e nei ragazzi forme di pensiero e atteggiamenti che preparino e sostengano interventi per la trasformazione dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse.

Il laboratorio, come pure per le scienze, rappresenta un punto di riferimento costante per la didattica della tecnologia. E' attraverso la progettazione e la simulazione, metodi tipici della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi e alla formazione di un autentico senso civico.

Per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza degli effetti sociali, culturali, relazionali e psicologici.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti secondo le loro funzioni.
- Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse.
- Conosce e utilizza semplici oggetti di uso quotidiano e li classifica in base alla loro funzione.
- Sa ricavare semplici informazioni sulle proprietà e le caratteristiche di beni e servizi da etichette e volantini.
- Individuare la funzione dei mezzi di comunicazione.
- Realizza oggetti cooperando con i compagni.
- Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente.
- Nominare le principali parti del computer
- Scrivere semplici brani con un programma di videoscrittura utilizzando la tastiera, potenziando così le proprie capacità comunicative.
- Utilizza strumenti informatici in situazioni significative.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Vedere e osservare

- A1. Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico e sulla propria Abitazione.
- A2. Legge e ricava tempi informazioni da istruzioni di montaggio di giochi, giocattoli, oggetti scolastici....
- A3. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- A4. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle e disegni.
- A5. Esplorare i più comuni motori di ricerca.

B. Prevedere e immaginare

- B1. Prevedere le conseguenze di comportamenti.
- B2. Riconoscere i difetti di un oggetto
- B3. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto.

C. Intervenire e trasformare

- C1. Conoscere e utilizzare strumenti, oggetti e materiali secondo la loro funzione.
- C2. Riflettere sul funzionamento di strumenti di uso comune.
- C3. Eseguire semplici interventi di decorazione, riparazione e manutenzione dei propri oggetti scolastici.
- C4. Verbalizzare ed elaborare le procedure di realizzazione e funzionamento conosciute.
- C5. Utilizzare il PC: applicazioni di videoscrittura e grafica.
- C6. Conoscere i principali strumenti multimediali.

ATTIVITA'

- Raccogliere, manipolare, confrontare ed assemblare oggetti e materiali.
- Usare gli strumenti di formattazione del testo.
- Modificare testi di vario tipo.
- Realizzare titoli, loghi e cartelloni in formati diversi.
- Cercare informazioni nel web utilizzando i motori di ricerca.

STRATEGIE DI PERSONALIZZAZIONE PER SINGOLI ALUNNI O GRUPPI

- Considerazione delle caratteristiche cognitive, affettive e relazionali di ciascun alunno.
- Impiego di diversi approcci multisensoriali per soddisfare i diversi tipi di apprendimento.
- Per gli alunni iperattivi saranno privilegiate le attività che richiedono l'impiego della motricità fine, il coinvolgimento del corpo e dei sensi.
- Per gli alunni insicuri si promuoveranno attività mirate all'acquisizione di una maggiore fiducia

nelle proprie capacità.

- Per alunni con particolari disturbi dell'apprendimento si valuterà il singolo caso.
- Per gli alunni in situazione si terrà conto del P.E.I. , oltre ad attivare una proficua collaborazione con l'insegnante di sostegno e un "attivo" inserimento dell'alunno nel gruppo classe.
- Per gli alunni stranieri si perseguiranno obiettivi di apprendimento adeguati alle competenze già acquisite.

SCELTA DEL METODO, AMBIENTE DI APPRENDIMENTO, SOLUZIONI ORGANIZZATIVE, VERIFICHE E VALUTAZIONI, SPAZI, MATERIALI, STRUMENTI E TEMPI.

N.B. :Vedi quadri generali alla fine delle progettazioni didattiche disciplinari.

COLLEGAMENTI CON LE ALTRE DISCIPLINE

La tecnologia ha numerosi punti di raccordo con le scienze, la matematica, la geografia, arte e immagine e, naturalmente, la lingua italiana .

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Utilizzare le nuove tecnologie ed i linguaggi multimediali.
2. Utilizzare materiali e tecniche per realizzare oggetti.

PROGETTAZIONE DIDATTICA CLASSI QUARTE

ANNO SCOLASTICO 2012 - 2013

TECNOLOGIA

E' compito della tecnologia quello di promuovere nei bambini e nei ragazzi forme di pensiero e atteggiamenti che preparino e sostengano interventi per la trasformazione dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse.

Il laboratorio, come pure per le scienze, rappresenta un punto di riferimento costante per la didattica della tecnologia. E' attraverso la progettazione e la simulazione, metodi tipici della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi e alla formazione di un autentico senso civico.

Per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza degli effetti sociali, culturali, relazionali e psicologici.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo e identifica elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia.
- Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente.
- Conosce e utilizza semplici oggetti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione.
- Sa ricavare semplici informazioni sulle proprietà e le caratteristiche di beni e servizi da etichette e volantini.
- Individua la funzione dei mezzi di comunicazione ed è capace di utilizzarli a seconda delle diverse situazioni.
- Realizza oggetti progettando e cooperando con i compagni.
- Rileva le trasformazioni di utensili facendo riferimento alla storia dell'uomo.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando semplici elementi del disegno tecnico.
- Scrive semplici brani con un programma di videoscrittura utilizzando la tastiera, per potenziare le proprie capacità comunicative.
- Utilizza strumenti informatici in situazioni significative, riconoscendone caratteristiche, funzioni e limiti.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

A. Vedere e osservare

- A1. Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico e sulla propria abitazione.
- A2. Capire semplici istruzioni d'uso .
- A3. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- A4. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle e disegni.
- A5. Esplorare i più comuni motori di ricerca.

B. Prevedere e immaginare

- B1. Effettua stime approssimate su pesi e misure dell'ambiente scolastico.
- B2. Prevedere le conseguenze di comportamenti.
- B3. Riconoscere i difetti di un oggetto e prova ad immaginarne possibili miglioramenti.
- B4. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto.

C. Intervenire e trasformare

- C1. Individuare le funzioni di una semplice macchina rilevandone le caratteristiche.
- C2. Riflettere sul funzionamento di strumenti di uso comune.
- C3 Riconoscere l'evoluzione di un oggetto nel contesto storico..
- C4. Eseguire semplici interventi di decorazione, riparazione e manutenzione dei propri oggetti scolastici.
- C5. Verbalizzare ed elaborare le procedure di realizzazione e funzionamento conosciute.
- C6. Utilizzare il PC: applicazioni di videoscrittura e grafica.
- C7. Conoscere i principali strumenti multimediali.

ATTIVITA'

- Approfondire ed estendere l'impiego della video-scrittura.
- Usare videogiochi didattici per rinforzare abilità interdisciplinari.
- Utilizzare programmi di videoscrittura .
- Avviare alla navigazione in siti adeguati d'interesse didattico-disciplinari..

STRATEGIE DI PERSONALIZZAZIONE PER SINGOLI ALUNNI O GRUPPI

- Considerazione delle caratteristiche cognitive, affettive e relazionali di ciascun alunno.
- Impiego di diversi approcci multisensoriali per soddisfare i diversi tipi di apprendimento.
- Per gli alunni iperattivi saranno privilegiate le attività che richiedono l'impiego della motricità fine, il coinvolgimento del corpo e dei sensi.
- Per gli alunni insicuri si promuoveranno attività mirate all'acquisizione di una maggiore fiducia nelle proprie capacità.
- Per alunni con particolari disturbi dell'apprendimento si valuterà il singolo caso.

- Per gli alunni in situazione si terrà conto del P.E.I. , oltre ad attivare una proficua collaborazione con l'insegnante di sostegno e un "attivo" inserimento dell'alunno nel gruppo classe.
- Per gli alunni stranieri si perseguiranno obiettivi di apprendimento adeguati alle competenze già acquisite.

SCELTA DEL METODO, AMBIENTE DI APPRENDIMENTO SOLUZIONI ORGANIZZATIVE, VERIFICHE E VALUTAZIONI, SPAZI, MATERIALI, STRUMENTI E TEMPI.

N.B. :Vedi quadri generali alla fine delle progettazioni didattiche disciplinari.

COLLEGAMENTI CON LE ALTRE DISCIPLINE

La tecnologia ha numerosi punti di raccordo con le scienze, la matematica, la geografia, arte e immagine e, naturalmente, la lingua italiana .

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

1. Approfondire ed estendere l'impiego della video-scrittura.
2. Utilizzare semplici procedure per la ricerca.

PROGETTAZIONE DIDATTICA CLASSI QUINTE

ANNO SCOLASTICO 2012 - 2013

TECNOLOGIA

E' compito della tecnologia quello di promuovere nei bambini e nei ragazzi forme di pensiero e atteggiamenti che preparino e sostengano interventi per la trasformazione dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse.

Il laboratorio, come pure per le scienze, rappresenta un punto di riferimento costante per la didattica della tecnologia. E' attraverso la progettazione e la simulazione, metodi tipici della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi e alla formazione di un autentico senso civico.

Per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza degli effetti sociali, culturali, relazionali e psicologici.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo e identifica elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia.
- Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente.
- Conosce e utilizza semplici oggetti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione.
- Sa ricavare semplici informazioni sulle proprietà e le caratteristiche di beni e servizi da etichette e volantini.
- Individua la funzione dei mezzi di comunicazione ed è capace di utilizzarli a seconda delle diverse situazioni.
- Realizza oggetti progettando e cooperando con i compagni.
- Rileva le trasformazioni di utensili facendo riferimento alla storia dell'uomo.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando semplici elementi del disegno tecnico.
- Scrive semplici brani con un programma di videoscrittura utilizzando la tastiera, per potenziare le proprie capacità comunicative.

- E' in grado di usare nuove tecnologie e linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro e potenziare le proprie capacità comunicative.
- Utilizza strumenti informatici in situazioni significative, riconoscendone caratteristiche, funzioni e limiti.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

A. Vedere e osservare

- A1. Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico e sulla propria abitazione.
- A2. Capire semplici istruzioni d'uso .
- A3. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- A4. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle e disegni.
- A5. Esplorare i più comuni motori di ricerca.

B. Prevedere e immaginare

- B1. Effettua stime approssimate su pesi e misure dell'ambiente scolastico.
- B2. Prevedere le conseguenze di comportamenti.
- B3. Riconoscere i difetti di un oggetto e prova ad immaginarne possibili miglioramenti.
- B4. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto.
- B5. Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni; realizzare oggetti seguendo una definita metodologia.

C. Intervenire e trasformare

- C1. Individuare le funzioni di una semplice macchina rilevandone le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento
- C2. Riflettere sul funzionamento di strumenti di uso comune.
- C3 Riconoscere il rapporto fra il tutto e una parte e la funzione di una certa parte in un oggetto.
- C4. Riconoscere le caratteristiche di dispositivi automatici
- C5. Riconoscere l'evoluzione di un oggetto nel contesto storico..
- C6. Eseguire semplici interventi di decorazione, riparazione e manutenzione dei propri oggetti scolastici.
- C5. Verbalizzare ed elaborare le procedure di realizzazione e funzionamento conosciute.
- C6. Utilizzare le tecnologie dell' Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro.
- C7. Conoscere i principali strumenti multimediali.

ATTIVITA'

- Aggancio alle conoscenze pregresse.
- Attività di ricerca – azione.
- Percorsi multidisciplinari.
- Lavori di gruppo.

- Laboratori didattici.
- Uso di materiali multimediali.
- Attività laboratoriali individuali o di gruppo e costruzioni di semplici macchine.
- Riflessione sull'importanza di documentare processi e attività per trasmetterli ad altri.
- Produzione di oggetti, cartelloni, disegni, mappe concettuali, percorsi logico-matematici.
- Utilizzo di programmi di videoscrittura e grafica e conoscenza delle procedure di ricerca, apertura, uso del programma e salvataggio del lavoro svolto.
- Conoscere le caratteristiche della rete, navigare in Internet e scoprire le sue potenzialità.

STRATEGIE DI PERSONALIZZAZIONE PER SINGOLI ALUNNI O GRUPPI

- Considerazione delle caratteristiche cognitive, affettive e relazionali di ciascun alunno.
- Impiego di diversi approcci multisensoriali per soddisfare i diversi tipi di apprendimento.
- Per gli alunni iperattivi saranno privilegiate le attività che richiedono l'impiego della motricità fine, il coinvolgimento del corpo e dei sensi.
- Per gli alunni insicuri si promuoveranno attività mirate all'acquisizione di una maggiore fiducia nelle proprie capacità.
- Per alunni con particolari disturbi dell'apprendimento si valuterà il singolo caso.
- Per gli alunni in situazione si terrà conto del P.E.I. , oltre ad attivare una proficua collaborazione con l'insegnante di sostegno e un "attivo" inserimento dell'alunno nel gruppo classe.
- Per gli alunni stranieri si perseguiranno obiettivi di apprendimento adeguati alle competenze già acquisite.

SCELTA DEL METODO, AMBIENTE DI APPRENDIMENTO SOLUZIONI ORGANIZZATIVE, VERIFICHE E VALUTAZIONI, SPAZI, MATERIALI, STRUMENTI E TEMPI.

N.B. :Vedi quadri generali alla fine delle progettazioni didattiche disciplinari.

COLLEGAMENTI CON LE ALTRE DISCIPLINE

La tecnologia ha numerosi punti di raccordo con le scienze, la matematica, la geografia, arte e immagine e, naturalmente, la lingua italiana

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

- Utilizzo di programmi di videoscrittura e grafica (PAINT – WORD – POWER POINT).
- Conoscenza delle procedure di ricerca, apertura, uso del programma e salvataggio del lavoro svolto.
- Conoscere le caratteristiche della rete, navigare in INTERNET e scoprire le sue potenzialità.